**NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE**
**SUPPORT.NINTENDO.COM**

*or call 1-800-255-3700*
*MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time*
*(Times subject to change)*

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO**
**SUPPORT.NINTENDO.COM**

*ou composez le 1 800 255-3700*
*LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique*
*(Heures sujettes à changement)*

Nintendo®

Nintendo of America Inc.
P.O. Box 957, Redmond,
WA 98073-0957 U.S.A.
www.nintendo.com




PRINTED IN USA
IMPRIMÉ AUX É.-U.




NINTENDO DS™

# FIRE EMBLEM™
## Shadow Dragon

INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

***PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.***

***IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.***

## WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

| | | |
|---|---|---|
| **Convulsions** | **Eye or muscle twitching** | **Loss of awareness** |
| **Altered vision** | **Involuntary movements** | **Disorientation** |

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

## WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

## WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

## WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

## Important Legal Information

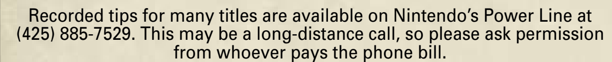
REV–E

**THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.**




**THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.**

***NEED HELP PLAYING A GAME?***



Recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529. This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.

If the information you need is not on the Power Line, you may want to try using your favorite Internet search engine to find tips for the game you are playing. Some helpful words to include in the search, along with the game's title, are: "walk through," "FAQ," "codes," and "tips."












# Contents



# Story

Long ago, Medeus, king of the dragonkin, conquered the continent of Archanea, giving rise to an age of fear and despair for all its people.

That tyranny was broken, however, when an unlikely hero intervened. A young man hailing from the Altea region appeared with a divine blade in hand. Fang of dragon and blade of light locked in battle; and in the end, blade prevailed. For some time after, the land enjoyed an age of peace.

However, after a century's passing, the Shadow Dragon returned. He forged an alliance with Gharnef, a fiendish sorcerer, and their combined might toppled kingdom upon unsuspecting kingdom.

Archanea suffered heavy losses under the attacks of the notorious General Camus, who proceeded to snuff out each member of House Archanea, with the exception of the princess Nyna.

With the situation desperate, King Cornelius of Altea, descendant of the warrior Anri, rode forth with the sacred sword Falchion in hand to defeat Medeus and his forces.

His young son, Prince Marth, remained at home with the boy's mother and his elder sister. Thus the boy applied himself to the ways of both pen and sword, until one day...

**MARTH**

*Prince of Altea. His kingdom has been destroyed by Dolhr's allied forces.*

**CAEDA**

*Princess of the remote island kingdom of Talys. Her country has given shelter to Marth and his party following the destruction of his kingdom.*




You can control this game using both the buttons and stylus, but the instructions in this manual will assume you are using stylus-based controls.

*Red text indicates map-screen controls, blue text indicates conversation-screen controls, and brown text indicates controls that apply to both situations.*

### TOP SCREEN

### L BUTTON

- Move cursor to a unit that has not taken any action this turn.
- (Hold down the button before entering combat) Skip battle animation.

### +CONTROL PAD

- Move cursor.

### TOUCH SCREEN

### MICROPHONE

### START

- Skip battle animation or enemy turn.
- Skip current cut scene or conversation.

### Y BUTTON

- (Hold down the button while moving the cursor) Speed up the cursor scroll speed.

### X BUTTON

- Show attack range for all enemies.

### R BUTTON

- Toggle between the Status and Unit Status screens.
- Review dialogue.

### A BUTTON

- OK.
- (While cursor is on an unoccupied space) Call up map menu.
- (While cursor is on an enemy unit) Display enemy's range of attack.
- (Press and hold, then press down with +Control Pad) Quickly scroll through messages.

### B BUTTON

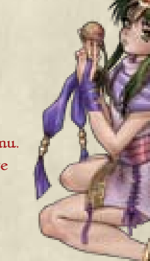
- Cancel.

### SELECT

- (While cursor is on a unit) Display item-selection screen.

**If you close your Nintendo DS during play, it will go into Sleep Mode, greatly reducing battery consumption (except when the unit is using DS Wireless Communications). Reopen your DS to end Sleep Mode and resume play.*

**During game play, press L + R + START + SELECT simultaneously to reset the game and return to the title screen.*



**TIKI**

*Princess of the Naga, the divine dragon clan. She is under the control of the evil sorcerer, Gharnef.*

# Getting Started

Make sure your Nintendo DS is turned off, then insert the Fire Emblem: Shadow Dragon DS Game Card into the DS Game Card slot until it clicks into place.

1. Turn on your DS, and the screen on the right will appear. Once you've read this screen, tap the Touch Screen to proceed.




2. To start the game, tap the Fire Emblem: Shadow Dragon panel on the DS Menu.
   *If you have your Nintendo DS Start Mode set to Auto, the DS Menu Screen will not appear. See your Nintendo DS Instruction Booklet for more details.




3. Once the game begins, tap the Touch Screen to go to the main menu.

*Please note that in this instruction manual, [touch-screen icon] indicates display on the Touch Screen, while [top-screen icon] indicates a top-screen display.





## Playing for the First Time

The first time you play the game, tap the New Game option that appears on the main menu. Next, select between Normal and Hard difficulties and continue on to the game. If this is your first time playing a Fire Emblem game, the Normal difficulty setting is recommended.




## When Save Data is Available

If you have previously saved your progress, the following options appear on the main menu.

| | |
|---|---|
| *Continue* | *Resume your game with a Chapter Save or Map Savepoint. Toggle between save types with [icon].* |
| *Suspend Point* | *Resume play from a Suspend Point.* |
| *New Game* | *Start a new game.* |
| *Copy Data* | *Copy save data to another save slot.* |
| *Erase data* | *Delete save data.* |
| *Extras* | *Play a local wireless match with Play Wirelessly, play against an opponent over Nintendo Wi-Fi Connection, or erase all data on the card with Erase All Data. You can also access several bonuses here once you've beaten the game.* <br> **Please be aware that data cannot be recovered once it has been erased.* |

*Router and broadband access required for online play. For more info, go to Nintendo.com

# Saving

In this game, there are several ways to save your progress. You can resume a previous game using save data through the Continue and Suspend Point options on the main menu.

*You can have up to three Chapter Saves, two Map Savepoint saves, and one Suspend Point at any time.

## Chapter Saves

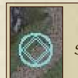
Found under Continue

You can save this way after you clear each chapter, as well as from the Battle Preparations screen.

## Map Savepoints

Found under Continue

You can save this way by maneuvering a unit onto the Savepoint icon on a map and selecting the Save option that appears.



Savepoint

Each Savepoint can be used only once. It disappears after use.

## Suspend Point

Found under Suspend Point

By selecting Suspend from the map menu, you create a temporary save for your game and quit to the title screen. However, be aware that your Suspend Point will be deleted if you start playing again using the Continue, Suspend Point, or New Game options. A Suspend Point is deleted once it has been loaded, so keep in mind that you can't use the same Suspend Point twice.



# Basic Rules

This game is a tactical role-playing game set in an expansive fantasy world. Command your units on the battlefield and complete mission objectives to advance.

## Game Flow

This game is divided into chapters. In each chapter, you proceed through a story sequence and battle preparations before you move to the actual map. Once on the map, you must complete the condition set forth for victory in order to advance to the next chapter.

*Battle preparations are available from the fourth nonprologue chapter on.

### Map Screen

The lay of the current stage and its features are displayed on the map screen. Touch the edges of the map screen to scroll the display in that direction.



**Danger**

This command displays the total combined attack range of all enemies in red. If enemy units with staves ➔ p.18 are present on the map, the range of their staves displays in green.

**Menu**

Call up the map menu.

**Toggle**

Toggle the top screen between the Status and Unit Status screens.

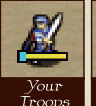
## Turns

This is a turn-based game. A turn is composed of two phases: first, you move your units on the field and perform actions in the Player Phase. When this ends, the enemy gets to do the same in the Enemy Phase. When the enemy finishes moving, the turn is complete and you advance to the next turn.

## Units

The character icons on the map are known as units. The color of each icon tells you the unit's affiliation. Note that units turn gray once they have completed an action.

*The bar underneath each unit displays its remaining HP (hit points).


Your Troops


Enemy Forces


Action Taken

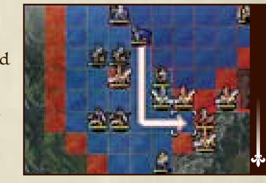
| | |
|---|---|
| Losing and Fallen Units | *When one of your units takes enough damage from enemy attacks to drop their HP to 0, that unit is lost. Once a unit is lost, it's gone forever and you can't use it again. Be careful! If Marth is lost during the course of battle, your game is over.* |
| New Recruits | *Occasionally, you may come across a unit among the enemy ranks that will offer to join your army after you talk to them. When you spot a unit you think might be willing to join your cause, move next to it and select Talk* ➔ P.19 *from the command menu.* |
| Recovering HP | *There are three main ways to restore the HP of your units. Additionally, all units still standing at the completion of a chapter will automatically have restored all of their HP.*<br>*• From the command menu, select Items and then use a vulnerary.*<br>*• Position a character in a structure that restores health and wait for the Player Phase.*<br>*• Select a Staff with healing capabilities from the command menu and use it.* |



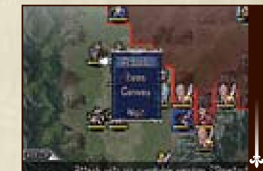
## Unit Controls

Fight the enemy by controlling your individual units. Here's a quick guide on how to control your units.

1. Start by tapping the unit you want to control. After you tap it, the area your selected unit can move in will turn blue and you can tap a location to move your unit there. If you don't want to move your unit, simply tap the unit again.
   Note that the red area displayed is your unit's potential range of attack.
   *The distance a unit can cover in one move depends on both the unit's type* ➔ P.17 *and the terrain being crossed.*



2. After moving, the command menu will appear and you can select an action for your unit to perform. Once you've selected an action, the unit will turn gray and you will not be able to take control of it again until your next turn.
   *You can initiate an attack on adjacent enemies by tapping the enemy unit.*



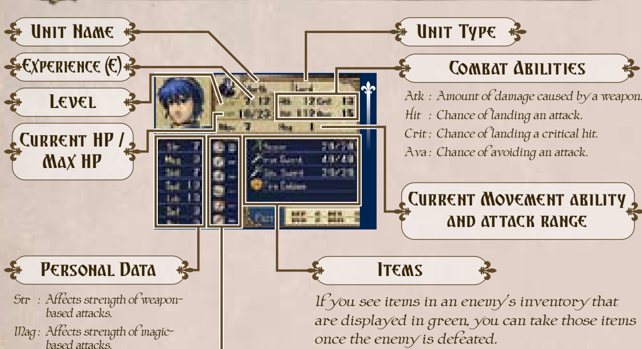
3. When you're finished using your units and they are all gray, the Player Phase ends. If you want to end the Player Phase before all of your units have performed an action, select End from the map menu.

# Unit Status

If you tap [button icon] while on the map screen, the top screen will switch over to display the Unit Status screen. You can also confirm the status of enemy units here.



## Viewing the Unit Status Screen



**Unit Name**

**Experience (E)**

**Level**

**Current HP / Max HP**

**Unit Type**

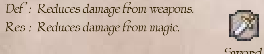
**Combat Abilities**

Atk : Amount of damage caused by a weapon.
Hit : Chance of landing an attack.
Crit : Chance of landing a critical hit.
Ava : Chance of avoiding an attack.

**Current Movement Ability and Attack Range**

**Personal Data**

Str : Affects strength of weapon-based attacks.
Mag : Affects strength of magic-based attacks.
Skill : Affects chance of hitting an enemy and scoring a critical hit.
Spd : Affects chance of dodging an attack.
Lck : Affects many things in a subtle way.
Def : Reduces damage from weapons.
Res : Reduces damage from magic.



**Items**

If you see items in an enemy's inventory that are displayed in green, you can take those items once the enemy is defeated.

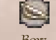
**Weapon Level**

There are five Weapon Levels in the game. In order from lowest to highest, they are E, D, C, B, and A. Weapon Levels increase after using a particular weapon a set number of times.


Sword


Lance


Axe


Bow


Magic


Staff



## Unit Types

A unit's type determines its combat abilities and what weapons it can use ➔P.34.

### Class Change (Promotions)

Most unit types can transform into an advanced class once they've reached level 10 by using an item called a Master Seal.

*You'll come across Master Seals as you play through the game.

### Reclassing Units

Once you gain access to the Battle Preparations screen, you'll be able to change the class of units and choose between a selected set of classes. Once changed, you can always return a unit to its original class.




**Number Employed / Maximum Allowed**

There is a limit to how many units of each class you can have in your army.



### Gaining Experience and Leveling Up

Units gain a level for every 100 experience points they earn. Units earn experience by dealing damage and using staves ➔P.18 to recover HP. You can also earn experience by winning fights in the Arena ➔P.19.



# Command Menu

Once a unit has moved, the command menu will appear. You can then issue a command by tapping it on the menu.

## Command Types

There are two types of commands. Some commands are always available and others only appear when certain characters or circumstances occur.

*Find out more about each command by choosing Guide ➔P.22 from the map menu.

### Basic Commands

| Command | Description |
|---|---|
| Attack | Select this command to attack the enemy ➔P.20. There are three types of attacks: direct, indirect, and long range. Direct attacks use weapons such as lances, swords, and axes. Indirect attacks deal damage over a distance and use weapons such as bows. Finally, magic attacks use magic tomes. Each type of attack has a different range. |
| Staff | Access the powers of the various staves in the game to do things like recover a unit's HP or teleport your unit to a different location on the map.<br>*A staff's range of effect is displayed in green. |
| Items | Choose this option to equip, use, and drop items. You can also trade items between units that are standing next to each other. Items your unit can't use will appear in gray. |
| Trade | Choose this option to trade items with a nearby friendly unit you control. |
| Wait | Select this option to have a unit wait and do nothing until the next turn. |



### Special Commands

| Command | Description |
|---|---|
| Talk | When certain units stand next to one another, you can use this command to initiate a conversation. These conversations may give you valuable information or even a new recruit. |
| Visit | Visiting local villages and houses can get you unexpected rewards.<br>*Only Marth can visit villages. |
| Armory, Vendor | These commands appear when a unit visits an armory or vendor and allow the unit to buy and sell items. Items you don't have space to hold are automatically transferred to the convoy. |
| Arena | Select this command while a unit is positioned on an arena to engage in combat for gold and experience points. However, you must bet gold in order to win any. Note that any of your units that are defeated here are treated as lost forever ➔P.14. |
| Door, Chest, Bridge | If you have a key, you can use it to open adjacent chests and doors or lower a drawbridge. Thieves can do these actions without a key. |
| Seize | When Marth stands on the blinking yellow space on the map (the location you need to Seize), you can select this option to Seize the area and complete the chapter. |
| Convoy | Marth and units adjacent to him can use this option to send items to the convoy and retrieve items being stored there. This command is also available on the Battle Preparations screen under the Inventory option ➔P.24. |
| Save | Use this while one of your units is positioned on the savepoint ➔P.12 to create a Map Savepoint. |

# Combat

Select the Attack command with one of your units to enter combat. To defeat an enemy unit, you have to lower its HP to zero.

## 1. Weapon Selection

Once you select Attack, a window will open that displays available weapons. Tap the weapon you want to use.



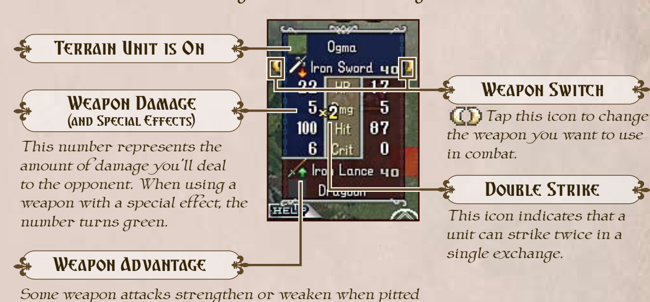

*Items written in white text can be selected. Your currently equipped weapon will have E next to it.*

### Weapon Durability

Items with a set number of uses break after you use them enough times. You can, however, increase the number of uses a weapon has with the Merge ➔ P.25 command under Inventory on the Battle Preparations screen.

## 2. Reviewing the Combat Forecast

Once you've selected a weapon, a window like the one shown below will appear. The information on the upper left pertains to the attacking unit, while information on the lower right is for the defending unit.




**Weapon Damage (and Special Effects):** *This number represents the amount of damage you'll deal to the opponent. When using a weapon with a special effect, the number turns green.*

**Weapon Switch:** *Tap this icon to change the weapon you want to use in combat.*

**Double Strike:** *This icon indicates that a unit can strike twice in a single exchange.*

**Weapon Advantage:** *Some weapon attacks strengthen or weaken when pitted against other weapons. Weakened Strengthened*

## 3. Combat

Once you've selected an enemy unit, characters exchange blows once, with the unit who initiated the attack striking first. However, there are instances where a unit will be allowed to deliver two attacks. Once attacks are exchanged, combat ends.



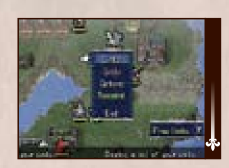
HP Gauge

# Map Menu

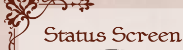
Tap on the map screen to bring up the map menu. Several critical game-play options can be found here.

## Map Menu Options

The map menu contains a lot of important settings and information.



| | |
|---|---|
| Units | With this option, you can view all information for your units on the field in a simple list. From this list, you can order your units by their level, name, or other variables by clicking on the appropriate label. |
| Guide | Review tutorials on game-play elements like combat and movement here. |
| Options | Adjust several game settings here. |
| Suspend | Create a Suspend Point → p.12. |
| End | End the Player Phase → p.14. |



### Status Screen

Touch on the map screen to switch the top screen to the Status screen. This screen is particularly useful when you want to view the victory conditions or view the whole map at a glance.




### Navarre

*A skilled swordsman who works as a hired sword for a gang of fearsome bandits.*

### Ogma

*A mercenary employed by the kingdom of Talys who accompanies Marth on his adventure.*

# Battle Preparations

You can access Battle Preparations starting with Chapter 4. Here, you can purchase new weapons, change the classes of your units, and prepare for the coming fight.

## Battle Preparations Menu

The following options are available on the Battle Preparations menu.

| | |
|---|---|
| Pick Units | *Select units to send into battle.* |
| View Map | *View the terrain of the upcoming map and the unit status for enemies appearing there. You can also swap the starting positions for your units here; simply select the unit you want to move and then select the unit with which you want it to swap positions.* |
| Inventory | *Organize the items being held by each unit.* |
| Reclass | *Change the class of each unit. Select the unit you want to reclass, change its class with [L] and [R], and confirm the change with* ➔ P.17*.* |
| Armory | *Buy new weapons and staves, sell items, and merge weapons here.* |
| Options | *Adjust several game settings here.* |
| Save | *Save your game with a Chapter Save* ➔ P.12*.* |
| Fight | *End battle preparations and jump into battle.* |

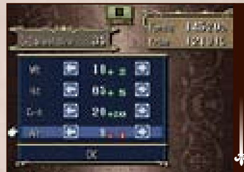


## Inventory

Select Inventory and then a unit to bring up the inventory menu.

| | |
|---|---|
| Trade | *Select who to trade with, then select the item to trade.* |
| Items | *Equip, use, and drop items.* |
| Convoy | *Send items to the convoy and retrieve items being stored there.* |
| List | *Bring up a list containing all items currently in your unit's possession and select an item to give your unit from the list. Touch the icons on this screen to jump to the type of item you want.* |
| Merge | *Combine duplicate items into a single item to consolidate the remaining durability* ➔ P.20 *of the items. First choose the item in your unit's inventory and then choose the item you want to merge it with. Note that a merge cannot increase a weapon's durability beyond its original maximum number of uses.* |
| Unload | *Send all items in a unit's possession to the convoy.* |

## Forging Weapons



The Forge option in the Armory allows you to improve your weapon's performance and change its name. To do this, first choose the unit holding the weapon you wish to modify and then the weapon itself. Next, alter the parameters of the weapon with [◀][▶] and tap OK. Finally, enter a name for your weapon on the Touch Screen and tap Done.

You can forge a single weapon in each chapter during battle preparations.

# DS Wireless Play

Select Play Wirelessly under Extras on the main menu to access two main options.

*Before connecting, please read the section on DS Wireless Communications  → P.28.

## Wireless Battle

In Wireless Battle, you'll use your units to fight against a friend in a two-player battle over local wireless.

### ■ Wireless Battle Menu

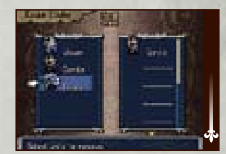
| | |
|---|---|
| Squads | Form squads to command in wireless battles. Select a slot for your squad, select Chapter Save to pull characters from, then select characters to use. Once you've picked your squad, tap [icon]. If you claim victory in a wireless battle, you will receive one of several special cards that enhance your units' abilities. Select from your available cards under the Card option. |
| Battle Data | Review your performance for the last 20 battles you've fought. |
| Practice | Play a practice match with Wireless Play rules against the computer. |
| Play Wirelessly | Play Wireless Battles against other players. |

### How to begin a Wireless Battle

1. Choose a squad to take into battle. *Use the Squads option to edit your squad.
2. Select Create Room and wait for another player to join.
   *If you wish to join a room, simply tap that room's name.
3. Once an opponent has joined, tap .
4. Set the rules for the battle and then tap [icon] to begin.



## Loan Units



With this feature, you can loan units or borrow them from other players. Rental units can be used in place of the unit in your army with the same name. These units are useful for those times when you are having trouble clearing a map, or you want to focus on leveling up your other units.

### Features of Loan Units

- You can borrow up to 10 loan units at a time.
- You can only use one loan unit per save file.
- You can only borrow units from others that you currently have in your army.
  *Only units present in your save files can be borrowed from other players.
- Loan units do not keep any experience they gain on the field.
- Loan unit personal-data numbers improve with battle.
- Any improvements in personal-data statistics that the loan unit experiences are carried over to your own personal version of that unit.

*A loan unit and your personal version of that same unit can't be used on the same map.
*Loaning a unit to a friend does not cause that unit to disappear from your army.
*If a loan unit you are using is lost in battle, your original version of that unit is lost as well, so take care of it.
*Loan unit names are displayed in blue text on the Unit Status screen  → P.16.

## Sending and Receiving Loan Units

1. Select Create Room and wait for another player to join.
   **If you want to join a room, simply tap that room's name.*
2. Next, select the save file you want to pull loan units from, choose which units you want to loan out, and confirm your selection with [icon].
3. Select the units you want to borrow and add them to the list on the right half of the screen. When finished, confirm your selection with [icon].
4. Select Loan Units, choose a save file to use a loan unit with, and then decide which unit you want to use with the save file.
   **To remove a loan unit from your save file, select Loan Units, then select the save data you want to remove the loan unit from and select Dismiss.*



During wireless game play, if communication seems to be affected by other electronic devices, move to another location or turn off the interfering device. You may need to reset the power on the Nintendo DS and start the game again.



# Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC)

Select Nintendo WFC from the Extras menu to trade loan units with and battle against other players from around the country.

## Nintendo Wi-Fi Connection Settings

Set your Nintendo Wi-Fi Connection settings by selecting Settings.



- Please refer to the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, for information on how to connect, or contact customer service.

Nintendo Wi-Fi Connection allows two owners to play together over the internet—even when separated by long distances.

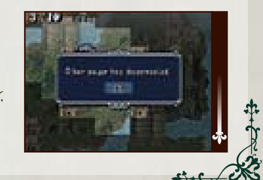
- To play Nintendo DS games over the internet, you must first set up Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual, available at www.nintendo.com/consumer/manuals, if you need directions on setting up your Nintendo Wi-Fi Connection.
- To complete the Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband Internet account.

- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using Nintendo Wi-Fi Connection.
- You can also play Nintendo WFC compatible games at selected internet hotspots without additional setup.
- The Terms of Use Agreement that governs Nintendo Wi-Fi Connection game play is available in the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Manual online at www.nintendo.com/games/wifi/ds.

For additional information on Nintendo WFC or setting up your Nintendo DS, or for a list of available internet hotspots, visit www.nintendo.com /games/wifi (USA, Canada, and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/ Canada only).

### Communication Errors

If your connection to another player is lost during play, your room will be canceled and a screen like the one on the right will display. If this happens, please try connecting to Nintendo WFC again.





## Wi-Fi Battle

Battle against other players from all over the country. But for the two exceptions listed below, the basic rules and menu options available are essentially identical to the Wireless Battle mode described in DS Wireless Play ➔ P.26.

| | |
|---|---|
| Play Anyone | *Battle against another player connected to Nintendo WFC.* |
| Play a Friend | *Battle against someone you have exchanged friend codes ➔ P.32 with.* |

*When you play over Nintendo Wi-Fi Connection, the name you use will be seen by everyone you play with. Please make sure that your name does not contain any personal information and is not offensive to other players.

*Your name while playing over Nintendo Wi-Fi Connection will be the same as the nickname registered under User Information in your NintendoDS.

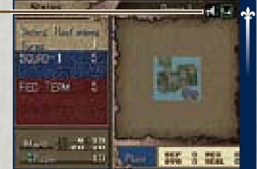
## Speaking with Your Friends

Before you battle against a player with the Play a Friend option, you can enable mic chat during the match by selecting the option Use Voice Chat. Once enabled, you can talk to your opponent by holding down the L Button and speaking into the microphone.

### Voice Chat Icon Key

*Voice chat is ready. Hold down the L Button and the icon on the right will change to . This is your cue to speak.*

*Voice chat is not currently possible.*



*When using the microphone, please try to avoid saying anything that other players might find offensive.

*To protect your privacy, do not give out personal information such as last name, phone number, birth date, age, e-mail address, home address, or school when communicating with others.

## Loan Units

Loan and borrow units with friends all over the country. The general process for borrowing and loaning units is the same as the one described under DS Wireless Play ➔P.26. You can also upload units and download units from the server over Nintendo WFC.

| | |
|---|---|
| Upload | *Store a unit to loan out over the server. This process is the same as the process for designating units to loan out in DS Wireless Play.* |
| Download | *Borrow a unit that has been stored on the server. The process for borrowing units is the same as the borrowing process in DS Wireless Play.* |

## Register Friends

Players who register each other's friend codes from this menu can use the Play a Friend ➔P.31 option located in the Wi-Fi Battle menu.
Your friend code is displayed on the top screen here.

| | |
|---|---|
| Add | *Register friend codes to your friend roster here. You can store a maximum of 64 at once. To add a friend code simply touch an open slot and input the code. When finished, press OK.* |
| Edit | *Use this option to correct a previously entered friend code.* |
| Delete | *Delete a previously added friend code.* |

*Your friend code is a 12-digit code that is automatically assigned the first time you connect to Nintendo Wi-Fi Connection.
*Friends you have previously played local wireless battles with will automatically be added to your friend roster.




## Shop Online

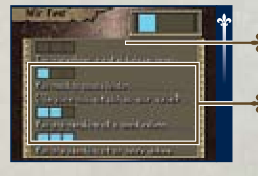


With this function, you can access an online version of the armory from which you can buy and sell items. Shop online by selecting Shop Online, then choose a Chapter Save to use. Once you've arrived at the armory, choose whether you want to Buy or Sell. Finally, select the unit you're shopping for. Some items available in the online armory change on a daily basis. Certain powerful and special items are only available on certain days.

*The currency exchanged online is the same as the in-game currency.*

## Mic Test

Here, you can test the microphone you use with voice chat ➔P.31 in online battles. Speak into the microphone to test sensitivity and volume.




### Minerva

*Princess of the kingdom of Macedon. Her kingdom assists the empire of Dolhr in its campaign.*



# Unit Types

Each unit type differs in the weapons it can wield and the way it moves around the map. Knowing each unit's special characteristics is key to dominating the field of battle.



### Lord

Marth's unit type. This unit fights using a sword.



### Knight

A unit protected by a strong suit of armor that shields it from many attacks.



### Pegasus Knight

A unit who flies atop a winged mount. Vulnerable to attacks from bows.



### General

A knight who has been promoted to a new class. Can use lances and bows.



### Dracoknight

A pegasus knight who has been promoted to a new class. Capable of fighting with both lance and axe.



### Archer

A unit specializing in bows. Cannot retaliate when engaged in direct combat.



### Cavalier

A mounted unit who fights with sword and spear. Has exceptional movement.



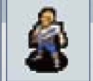
### Sniper

An archer who has been promoted to a new class. Attacks have outstanding accuracy.



### Paladin

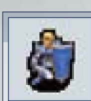
A cavalier who has been promoted to a new class.



### Mercenary

A sword-wielding unit whose attacks have a high probability of dealing big damage.





### Hero

A mercenary who has been promoted to a new class. Is equally capable with both axe and sword.



### Myrmidon

A unit exceptionally adept with a sword. Skill and speed are above average.



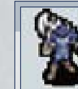
### Swordmaster

A myrmidon who has been promoted to a new class. Attacks have deadly accuracy.



### Fighter

A unit who fights with an axe. Their attacks hit hard, but they have trouble avoiding enemy strikes.



### Warrior

A fighter who has been promoted to a new class. Skilled in the ways of the axe and bow.



### Hunter

A unit with a great command of the bow. Its agility on the battlefield is well documented.



### Horseman

A hunter unit who has been promoted to a new class. It fights on horseback with both sword and bow.



**Camus**

Brilliant general and captain of the Sable Order, Grust's most able knights.

**Nyna**

Princess of the holy kingdom of Archanea, which was laid to waste by Dolhr.



## Linde

*Daughter of Pontifex Miloah. Her current whereabouts are a mystery.*

## Merric

*Dedicated student of sorcery in Khadein and childhood friend of Marth.*



### Pirate

An axe-wielding unit with the ability to move through water.



### Berserker

A pirate who has been promoted to a new class. Excels in delivering critical hits.



### Dark Mage

Attacks using fearsome magic. Possesses higher defense than mage units.



### Sorcerer

A dark mage who has been promoted to a new class.



### Mage

Attacks using magic. Has weak defense and takes a lot of damage from physical attacks.



### Sage

A mage who has been promoted to a new class. Can use both magic tomes and staves.



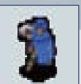
### Curate / Cleric

Uses staves on the battlefield. Male units are called curates and female units are known as clerics.



### Bishop

A curate/cleric who has been promoted to a new class. Can use both magic tomes and staves.



### Thief

Capable of opening chests and doors, even without a key.



### Manakete

Uses a dragonstone to transform into a dragon and engage in combat.



### Ballistician

Capable of attacking targets from long distances. Their sturdy defense makes them a force to be reckoned with.



### Freelancer

Can mimic an adjacent friendly unit for a set number of turns.



### Fire Dragon

The form taken by Manakete units once they transform using a Firestone.



### Divine Dragon

The form taken by Manakete units once they transform using a Divinestone.



## Gharnef

*A dark sorcerer with designs to conquer the world who allies himself with Medeus and the forces of Dolhr.*

# Notes



# NOTES





# WARRANTY & SERVICE INFORMATION

**You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than goingto your retailer.** Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

**HARDWARE WARRANTY**
Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect coveredby this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

**GAME & ACCESSORY WARRANTY**
Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

**SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY**
Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

***In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

**WARRANTY LIMITATIONS**
THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING **WARRANTIES OF MERCHANTABILITY** AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

**_AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ._**

**_RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO._**



## AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environs 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

| | | |
|---|---|---|
| **convulsions** | **tics oculaires ou musculaires** | **perte de conscience** |
| **troubles de la vue** | **mouvements involontaires** | **désorientation** |

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



## AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

## AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.



## AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la pile :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne disposez jamais d'une pile dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la pile, ne causez pas de court-circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

## Renseignements légaux importants

REV–E

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

*Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.*

Official Nintendo Seal ®

Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

**CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO DS™.**




Jeu multi-cartes sans fil DS

**CE JEU PERMET DE JOUER À PLUSIEURS, SANS FIL, CHAQUE DS UTILISANT SA PROPRE CARTE.**

***BESOIN D'AIDE POUR JOUER?***

Des conseils enregistrés sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au 425 885-7529. Ce pourrait être un appel interurbain, alors veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».












# Table des matières



# Prologue

Il y a fort longtemps, le continent d'Archanea fut conquis par l'empire de Dolhr et son peuple fut asservi par le maléfique roi du peuple dragon, Medeus. Les habitants d'Archanea s'enfoncèrent vite dans une ère de terreur et de profond désespoir.

Cette tyrannie prit fin lorsqu'un héros solitaire et inattendu apparut. Ce jeune homme originaire d'Altea brandit une épée divine. Le croc du dragon et l'épée de la lumière s'affrontèrent dans une bataille acharnée. L'épée légendaire prévalut, ouvrant ainsi la voie à une nouvelle ère de paix et de prospérité pour Archanea.

## MARTH

*Prince d'Altea. Son royaume fut détruit par les forces alliées de Dolhr.*



Un siècle s'écoula, mais le maléfique dragon des ténèbres revint à la vie et forgea une alliance avec le cruel Gharnef, un sorcier diabolique. Leurs puissances combinées renversèrent royaume après royaume, les décimant par surprise.

Sous les attaques du célèbre général Camus, qui parvint à éliminer chaque membre de la House Archanea (Maison Archanea) avec l'exception de la princesse Nyna, la région d'Archanea subit des pertes inimaginables.

La situation étant complètement désespérée, le roi Cornelius d'Altea, descendant direct du guerrier Anri, entreprit de terrasser Medeus et ses forces armées, brandissant l'épée sacrée, Falchion.

Son jeune fils, le prince Marth, demeura au château avec sa mère et sa sœur aînée. C'est ainsi que ce jeune homme s'appliqua à la plume aussi bien qu'à l'épée jusqu'au jour où...

## CAEDA

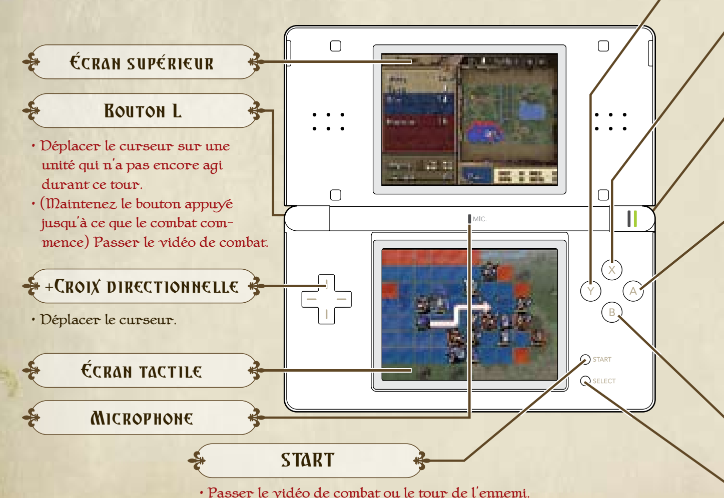
*Princesse de l'île éloignée où le royaume de Talys est situé. Son pays a donné refuge à Marth et à son groupe à la suite de la destruction de son royaume.*



# Commandes

Vous pouvez jouer en utilisant les boutons et le stylet. Cependant, les instructions de ce manuel sont basées sur l'utilisation des commandes avec le stylet.

*Le texte rouge concerne les commandes pour l'écran de la carte tandis que le texte bleu concerne les commandes pour les dialogues à l'écran. Le texte brun concerne les commandes pour les deux fonctions.*




### Écran supérieur

### Bouton L

- Déplacer le curseur sur une unité qui n'a pas encore agi durant ce tour.
- (Maintenez le bouton appuyé jusqu'à ce que le combat commence) Passer le vidéo de combat.

### +Croix directionnelle

- Déplacer le curseur.

### Écran tactile

### Microphone

### START

- Passer le vidéo de combat ou le tour de l'ennemi.
- Passer la transition ou la conversation.

### Bouton Y

- (Maintenez le bouton enfoncé pendant que vous déplacez le curseur) Augmenter la vitesse de défilement du curseur.

### Bouton X

- Afficher la portée d'attaque de tous les ennemis à l'écran.

### Bouton R

- Alterner entre l'écran du statut et celui du statut de l'unité.
- Relire les dialogues.

### Bouton A

- OK
- (Pendant que le curseur est placé sur un emplacement non occupé) Afficher le menu de la carte.
- (Pendant que le curseur est placé sur une unité ennemie) Afficher la portée d'attaque de l'unité ennemie.
- (Appuyez et maintenez le bouton A enfoncé, puis appuyez en bas sur la croix directionnelle) Défiler rapidement à travers les messages.

### Bouton B

- Annuler.

### SELECT

- (Pendant que le curseur est placé sur une unité) Afficher l'écran de sélection des objets.

** Si vous rabattez le couvercle de votre Nintendo DS durant la partie, il entrera automatiquement en mode veille, réduisant ainsi la consommation des piles (sauf dans le mode communication sans fil DS). Rouvrez le couvercle du DS pour mettre fin au mode veille et pour continuer la partie.*

** Durant la partie, appuyez simultanément sur les boutons L, R, START et SELECT pour réinitialiser le jeu et revenir à l'écran du menu.*



**TIKI**

*Princess of the Naga, the divine dragon clan. She is under the control of the evil sorcerer, Gharnef.*

# Commencer

Assurez-vous que votre console Nintendo DS est éteinte avant d'insérer la carte de jeu Fire Emblem : Shadow Dragon fermement dans la fente de jeu de la console Nintendo DS. Enfoncez la carte de jeu jusqu'à ce que vous entendiez un « clic ».

1. Lorsque vous allumez le DS, l'écran d'avertissement sur la santé et sécurité (illustré à droite) s'affiche. Une fois que vous avez lu et compris le contenu du message d'avertissement, touchez l'écran tactile pour continuer.




2. Touchez le panneau Fire Emblem : Shadow Dragon sur l'écran du menu DS pour commencer le jeu. *Si le mode de démarrage de votre console Nintendo DS est réglé sur automatique, cette dernière étape ne sera pas requise. Pour plus de détails, référez-vous au mode d'emploi du Nintendo DS inclus avec votre console DS.

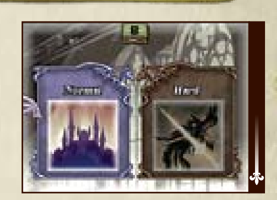


3. Une fois que la partie aura commencé, touchez l'écran tactile pour aller au menu principal.

*Note : Dans ce manuel d'instructions, l'image renvoie à l'écran tactile tandis que l'image renvoie à l'écran supérieur.

## Première partie

La première fois que vous jouez au jeu, touchez l'option New Game [Nouvelle partie] qui apparaîtra dans le menu principal. Ensuite, sélectionnez le niveau de difficulté Normal ou Hard [Difficile] pour continuer la partie. Le niveau de difficulté « Normal » est recommandé si vous n'avez jamais joué à un jeu de la série Fire Emblem.




## Reprendre une partie

Si vous avez déjà sauvegardé votre progression, les options suivantes apparaîtront au menu principal.

| | |
|---|---|
| *Continuer* | *Reprenez votre partie soit à un point de sauvegarde d'un chapitre, soit à un point de sauvegarde d'une carte. Alternez entre les types de points de sauvegarde avec .* |
| *Point d'interruption* | *Reprenez la partie au moment où vous l'avez suspendue.* |
| *Nouvelle partie* | *Commencez une nouvelle partie.* |
| *Copier les données* | *Copiez les données sauvegardées sur un autre fichier de sauvegarde.* |
| *Supprimer les données* | *Supprimer les données sauvegardées.* |
| *Fonctionnalités supplémentaires* | *Jouez une partie locale avec Play Wirelessly [Jeu sans fil], affrontez un adversaire via la Connexion Wi-Fi Nintendo ou supprimez toutes les données sauvegardées sur la carte de jeu avec la fonction Erase All Data [Supprimer toutes les données]. Vous pouvez aussi accéder à plusieurs bonus une fois le jeu terminé.* <br> **Veuillez noter qu'une fois qu'elles ont été supprimées, les données ne pourront pas être récupérées.* |

*Un routeur sans fil et une connexion à Internet haute vitesse sont nécessaires pour jouer en ligne. Pour plus de détails, visitez nintendo.com.

# Sauvegarder

Ce jeu offre plusieurs façons de sauvegarder votre progression. Vous pouvez reprendre une partie sauvegardée en sélectionnant les options Continue [Continuer] et Suspend Point [Point d'interruption] dans le menu principal.

**Au total, vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois points de sauvegarde d'un chapitre, deux points de sauvegarde d'une carte et un seul point d'interruption.*



## Sauvegarder – chapitre Sous Continue [Continuer]

Vous pouvez sauvegarder de cette façon après avoir terminé un chapitre ou à l'écran de Battle Preparations [Préparatifs de combat].



## Sauvegarder – carte Sous Continue [Continuer]

Vous pouvez sauvegarder de cette façon en déplaçant une unité sur l'icône du point de sauvegarde sur la carte, puis en sélectionnant l'option de sauvegarde qui apparaîtra à l'écran.



Point de sauvegarde

*Chaque point de sauvegarde ne peut être utilisé qu'une fois. Après avoir été utilisé, il disparaîtra.*



## Point d'interruption Sous Suspend Point

En sélectionnant l'option pour suspendre la partie à partir du menu de la carte, vous créez un fichier de sauvegarde temporaire pour votre partie et passez à l'écran titre. Cependant, veuillez noter que votre point de sauvegarde sera effacé si vous commencez une partie en utilisant l'une des options suivantes : Continue [Continuer], Suspend Point [Point d'interruption] ou New Game [Nouvelle partie]. Le point de sauvegarde que vous créez sera effacé une fois la partie reprise. Veuillez noter qu'un même point de sauvegarde ne peut être utilisé qu'une seule fois.



# Règles de base

Ce jeu est un jeu de rôle tactique qui se déroule dans un monde fantastique. Commandez vos unités sur le champ de bataille et réalisez les objectifs des missions pour progresser au prochain niveau.

## Le jeu

Ce jeu est divisé en quatre chapitres. Dans chacun des chapitres, vous suivez le déroulement de l'histoire et faites les préparatifs de combat avant de pouvoir vous déplacer sur la carte de jeu. Une fois sur la carte de jeu, vous devez réaliser la condition de victoire requise afin d'avancer au prochain chapitre.

**Les préparatifs de combat sont disponibles à partir du quatrième chapitre de l'histoire principale (et non à partir de celui du prologue).*

### Carte

Les caractéristiques et la disposition du niveau sont affichées sur la carte à l'écran. Touchez les coins de la carte à l'écran pour faire défiler la carte dans la direction voulue.



**Menu**

*Affichez le menu de la carte.*

**Danger**

*Cette commande affiche la portée d'attaque totale de tous les ennemis en rouge. Si les unités ennemies sont équipées de bâtons* ➔ P.58*, la portée d'attaque de leurs bâtons est représentée en vert.*

**Alterner**

*Changez l'écran supérieur en alternant entre les écrans de statut et du statut de l'unité.*

## Tours

Ce jeu se joue à tour de rôle. Un tour est composé de deux étapes : vous vous déplacez d'abord sur le champ de bataille, puis vous exécutez des actions durant le tour du joueur. Lorsque le tour se termine, l'ennemi suit le même ordre d'étapes durant son tour. Quand l'ennemi a terminé de se déplacer sur la carte, le tour est complété et vous passez au tour suivant.

## Unités

Les icônes représentant des personnages sur la carte s'appellent « unités ». La couleur de chaque icône vous indique si l'unité est une ennemie ou une alliée. Notez que les unités deviennent grises lorsqu'une action a été complétée.


Vos troupes


Force ennemie


Actions prises

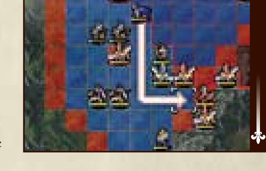
*La jauge sous chaque unité représente son « HP » [points de vie, ou PV].

| | |
|---|---|
| Unités perdues/ Partie terminée | *Lorsque l'une de vos unités est blessée par les attaques de l'ennemi et atteint un HP [PV] de 0, cette unité est perdue. Une fois qu'une unité est perdue, vous ne pourrez plus l'utiliser. Faites attention! Si vous perdez l'unité de Marth au cours d'une bataille, votre partie sera terminée.* |
| Nouvelles recrues | *Occasionnellement, des unités qui font partie de l'armée ennemie offriront de joindre vos rangs après vous avoir parlé. Lorsque vous apercevez une unité qui, selon vous, pourrait vouloir se joindre à votre cause, placez-vous près de cette unité et sélectionnez Talk [Parler]* ➔ P.59 *à partir du menu des commandes.* |
| Récupérer des HP [points de vie] | *Il y a trois moyens principaux de récupérer les HP [PV] de votre unité. Veuillez aussi noter que chacune des unités restantes à la fin du chapitre récupérera automatiquement tous ses HP [PV].*<br>*• À partir du menu de commandes, sélectionnez Items [Objets], puis utilisez un Vulnerary [Médicament].*<br>*• Positionnez un personnage dans une structure qui recouvre l'énergie et attendez le tour du joueur.*<br>*• Sélectionnez un bâton avec des capacités de guérison à partir du menu de commandes et utilisez-le.* |



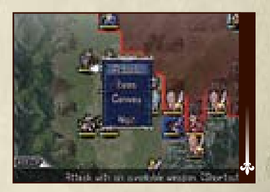
## Contrôle des unités

Combattez l'ennemi en dirigeant vos unités individuelles. Voici un petit guide concernant le contrôle des unités.

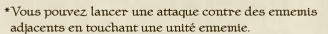


1. Commencez en touchant l'unité que vous voulez diriger. Après l'avoir touchée, la région dans laquelle elle peut se déplacer deviendra bleue et vous pourrez toucher un emplacement pour y déplacer votre unité. Si vous ne voulez pas déplacer votre unité, vous n'avez qu'à toucher l'unité une seconde fois. Notez que la région en rouge représente la portée d'attaque de votre unité.

   *La distance qu'une unité peut couvrir en un tour dépend du type d'unité ainsi que du type de terrain. ➔ P.57



2. Après le déplacement, le menu des commandes apparaîtra et vous pourrez choisir l'action que votre unité effectuera. Une fois la commande sélectionnée, l'unité deviendra grise et vous ne pourrez la diriger qu'à votre prochain tour.

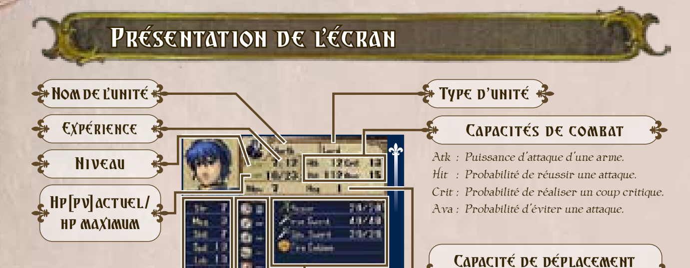
   *Vous pouvez lancer une attaque contre des ennemis adjacents en touchant une unité ennemie.

3. Lorsque vous avez terminé d'utiliser toutes vos unités et qu'elles sont devenues grises, le tour du joueur prend fin. Si vous voulez terminer le tour du joueur avant que vos unités n'accomplissent une action, sélectionnez End [Terminer] à partir du menu de la carte.

# Statut de l'unité

Si vous touchez [icône] à l'écran de la carte, l'écran supérieur affichera l'écran du statut de l'unité. Cet écran vous permet de confirmer le statut des unités ennemies.

## Présentation de l'écran



**Nom de l'unité**

**Expérience**

**Niveau**

**HP [PV] actuel / HP maximum**

**Type d'unité**

**Capacités de combat**

*Atk : Puissance d'attaque d'une arme.*
*Hit : Probabilité de réussir une attaque.*
*Crit : Probabilité de réaliser un coup critique.*
*Ava : Probabilité d'éviter une attaque.*

**Capacité de déplacement actuelle et portée d'attaque**



**Données personnelles**

*Str : Affecte la puissance d'attaque des attaques avec une arme.*
*Mag : Affecte la puissance d'attaque des attaques magiques.*
*Skill : Affecte les probabilités de blesser l'ennemi avec des coups et de réaliser un coup critique.*
*Spd : Affecte les probabilités d'esquiver une attaque.*
*Lck : Affecte plusieurs choses de façon subtile.*
*Def : Réduit les dommages infligés par les armes.*
*Res : Réduit les dommages infligés par la magie.*

**Objets**

*Une fois l'ennemi défait, vous pouvez prendre les objets affichés en vert dans son inventaire.*

**Niveau d'armement**

*Il y a cinq niveaux d'armement dans le jeu. Dans l'ordre croissant : E, D, C, B et A. Les niveaux d'armement augmentent avec l'utilisation d'une arme particulière un certain nombre de fois.*


Épée


Lance



Hache


Arc


Magie


Bâton



## Types d'unités

Les capacités de combat et les armes qu'une unité peut utiliser sont déterminées par le type de l'unité en question ➔ P.74.

### Changement de classe (promotions)

La plupart des unités peuvent se transformer en une classe avancée une fois qu'ils ont atteint le niveau 10 en utilisant un objet nommé Master Seal [Sceau du maître].

**Vous trouverez des Master Seal [Sceau du maître] à mesure que vous avancerez dans le jeu.*

### Reclassification d'unités

Une fois que vous avez accès à l'écran des Préparatifs de combat, vous pouvez changer la classe de vos unités et choisir parmi une sélection de promotions prédéterminées. Vous pouvez retransformer les unités en leur classe initiale en tout temps.



**Nombre employées / maximum allouées**

*Le nombre d'unités par classe allouée dans votre armée est limité.*

### Gagner de l'expérience et monter de niveau

Les unités montent d'un niveau chaque fois qu'elles reçoivent 100 points d'expérience. Les unités gagnent de l'expérience en blessant les ennemis et en utilisant des bâtons ➔ P.58 pour récupérer leur HP [PV]. Vous pouvez aussi gagner de l'expérience en remportant des combats dans l'arène ➔ P.59.

# Menu des commandes

Dès qu'une unité se déplace, le menu des commandes apparaît. Vous pouvez alors choisir une commande en la touchant sur le menu.

## Types de commandes

Il y a deux types de commandes. Certaines commandes sont toujours disponibles tandis que d'autres n'apparaissent que lorsque certains personnages sont présents ou que certaines circonstances se produisent.

*Pour plus de détails concernant les commandes, sélectionnez Guide ➔ P.62 à partir du menu de la carte.

### Commandes de base

| | |
|---|---|
| Attack [Attaquer] | *Sélectionnez cette commande pour attaquer l'ennemi* ➔ P.60*. Il y a trois types d'attaques : directe, indirecte et longue portée. Les attaques directes utilisent des armes telles que des lances, des épées et des haches. Les attaques indirectes causent des dommages à l'aide des armes à longue portée telles que les arcs. Finalement, les attaques magiques utilisent des tomes magiques. Chaque type d'attaque a une portée différente.* |
| Staff [Bâton] | *Accédez aux différents bâtons dans le jeu pour récupérer le HP [PV] d'une unité ou téléporter votre unité à un autre emplacement sur la carte.* <br> **La portée d'effet d'un bâton s'affiche en vert.* |
| Items [Objets] | *Choisissez cette option pour utiliser vos objets, les équiper ou vous en débarrasser. Vous pouvez aussi transférer des objets entre les unités se trouvant l'une à côté de l'autre. Les objets que vos unités ne peuvent pas utiliser apparaîtront en gris.* |
| Trade [Échanger] | *Choisissez cette option pour échanger des objets avec une unité alliée sous votre contrôle qui se trouve à proximité.* |
| Wait [Attendre] | *Sélectionnez cette option pour qu'une unité attende et ne fasse rien jusqu'au prochain tour.* |



### Commandes spéciales

| | |
|---|---|
| Talk [Parler] | *Lorsque certaines unités sont côte à côte, vous pouvez utiliser cette commande pour amorcer une conversation. Ces conversations peuvent vous donner des informations utiles ou vous permettre d'obtenir une nouvelle recrue.* |
| Visit [Visiter] | *Visiter des villages locaux ainsi que des maisons vous permet d'accéder à des récompenses inattendues.* <br> **Seul Marth peut visiter les villages.* |
| Armory, Vendor [Armurerie, Marchand] | *Ces commandes apparaîtront lorsqu'une unité visite une armurerie ou un marchand et permettent à l'unité d'acheter ou de vendre des objets. Si vous n'avez pas assez de place pour un objet dans votre inventaire, il sera automatiquement envoyé au convoi.* |
| Arena [Arène] | *Sélectionnez cette commande pour engager un combat lorsque l'unité est positionnée dans une arène afin d'obtenir de l'or ou des points d'expérience. Vous devrez cependant parier de l'or pour en gagner. Notez que toutes les unités défaites dans l'arène seront perdues à jamais* ➔ P.54. |
| Door, Chest, Bridge [Porte, Coffre, Pont] | *Si vous avez une clé, vous pouvez l'utiliser pour ouvrir des coffres et des portes ou pour abaisser un pont-levis. Les voleurs peuvent effectuer cette action sans une clé.* |
| Seize [S'emparer de] | *Lorsque Marth est sur l'emplacement jaune clignotant de la carte (l'endroit que vous devez saisir), vous pouvez sélectionner l'option Seize pour vous emparer de la région et compléter le chapitre.* |
| Convoy [Convoi] | *Marth et les unités adjacentes peuvent utiliser cette option pour envoyer des objets au convoi et pour récupérer des objets qui y sont stockés. Cette commande est aussi disponible depuis le menu des préparatifs de combat en sélectionnant l'option Inventory [Inventaire]* ➔ P.64. |
| Save [Sauvegarder] | *Utilisez cette option lorsqu'une de vos unités est positionnée sur un point de sauvegarde* ➔ P.52 *afin de créer un point de sauvegarde sur la carte.* |

# Combat

En sélectionnant la commande Attack [Attaquer], l'unité choisie attaquera. Pour vaincre une unité ennemie, vous devez réduire son HP [PV] à zéro.

## 1. Sélectionner une arme

Une fois que l'option Attack [Attaquer] est sélectionnée, une nouvelle fenêtre affiche les armes disponibles. Touchez l'arme que vous voulez utiliser.





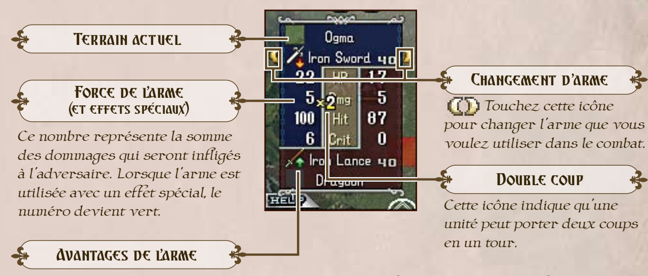

### Durabilité des armes

Les objets avec un nombre prédéterminé d'utilisations se brisent une fois ce nombre atteint. Vous pouvez cependant augmenter ce nombre avec la commande Merge [Fusionner] ➔ P.65, laquelle se trouve dans le menu Battle Preparations [Préparatifs de combat].



## 2. Analyser le pronostic du combat

Une fois que votre arme est sélectionnée, une fenêtre comme celle montrée ci-bas apparaît. L'information sur le côté supérieur gauche concerne l'unité attaquante, tandis que l'information sur le côté inférieur droit concerne l'unité de défense.




La puissance d'attaque de certaines armes peut être renforcée ou diminuée en fonction de l'arme qu'utilise l'adversaire. Diminuée Renforcée

## 3. Combat

Une fois que vous avez sélectionné une unité ennemie, les personnages s'attaqueront à tour de rôle une seule fois. L'unité qui a initié le combat commence. Cependant, dans certains cas, une unité pourrait livrer deux attaques en un tour (un double coup). Une fois les attaques effectuées, le combat prend fin.

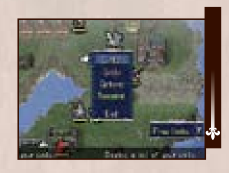


# Menu de la carte

Touchez [icon] sur l'écran de la carte pour afficher le menu de la carte. Vous y trouverez plusieurs options de jeu qui pourraient être déterminantes durant la partie.

## Options du menu de la carte

Le menu de la carte contient plusieurs réglages et renseignements importants.



| | |
|---|---|
| Units [Unités] | *Cette option vous permet de voir toutes les informations concernant vos unités sur le champ de bataille sur une simple liste. Dans cette liste, vous pouvez trier vos unités selon leur niveau, leur nom ou selon d'autres variables en cliquant sur l'onglet correspondant.* |
| Guide | *Revisionnez les tutoriels sur les éléments du jeu tels que le combat et le déplacement.* |
| Options | *Ajustez plusieurs réglages du jeu.* |
| Suspend [Suspendre] | *Créez un point d'interruption pour la partie* ➔ P.52*.* |
| End [Fin] | *Terminez le tour du joueur* ➔ P.54*.* |

### L'écran de statut

Touchez [icon] sur la carte pour afficher l'écran de statut sur l'écran supérieur. Cet écran est particulièrement utile lorsque vous voulez vous renseigner sur les conditions de victoire ou pour jeter un coup d'œil à la carte.




### Navarre

*Un talentueux escrimeur qui travaille en tant qu'homme d'épée pour une bande d'effrayants bandits.*

### Ogma

*Un mercenaire employé par le royaume de Talys. Il accompagne Marth dans son aventure.*





# Préparatifs de combat

Vous pouvez accéder aux préparatifs de combat à partir du chapitre 4 de l'histoire principale. Ici, vous pouvez acheter de nouvelles armes, changer la classe de vos unités et vous préparer pour la bataille à venir.

## Menu des préparatifs de combat

Les options suivantes sont disponibles dans le menu des préparatifs de combat.

| | |
|---|---|
| Pick Units [Sélectionner les unités] | *Sélectionnez les unités qui iront au combat.* |
| View Map [Afficher la carte] | *Voir le terrain de la prochaine carte et le statut des unités ennemies qui participeront à la bataille. Vous pouvez aussi changer les positions de départ de vos unités en sélectionnant l'unité que vous voulez déplacer, puis en sélectionnant l'unité avec laquelle vous voulez changer de position.* |
| Inventory [Inventaire] | *Organisez les objets que possède chaque unité.* |
| Reclass [Reclasser] | *Changez la classe de chaque unité. Sélectionnez l'unité que vous voulez reclasser, changez sa classe avec [←] et [→], puis confirmez le changement avec* ➔ P.57 *.* |
| Armory [Armurerie] | *Achetez de nouvelles armes et bâtons, vendez des objets et fusionnez des armes grâce à cette option.* |
| Options | *Cette option vous permet d'ajuster plusieurs réglages du jeu.* |
| Save [Sauvegarder] | *Sauvegardez votre jeu avec un point de sauvegarde d'un chapitre* ➔ P.52 *.* |
| Fight [Bataille] | *Choisissez cette option pour terminer les préparatifs de combat et pour commencer la bataille.* |



## Inventaire

Sélectionnez Inventory [Inventaire], puis une unité pour afficher le menu de l'inventaire.

| | |
|---|---|
| Trade [Échanger] | *Sélectionnez l'unité avec laquelle vous voulez faire l'échange, puis sélectionnez l'objet à échanger.* |
| Items [Objets] | *Choisissez cette option pour utiliser des objets, les équiper ou vous en débarrasser.* |
| Convoy [Convoi] | *Envoyez des objets au convoi et récupérez des objets qui y sont stockés.* |
| List [Liste] | *Affichez une liste de tous les objets que possède votre unité et sélectionnez un objet pour le donner à votre unité. Touchez les icônes sur cet écran pour sélectionner le type d'objet dont vous avez besoin.* |
| Merge [Fusionner] | *Fusionnez les objets en double pour en faire un seul objet. Vous pouvez ainsi consolider la durabilité* ➔ P.60 *restante des objets. Choisissez d'abord l'objet de l'inventaire de votre unité, puis choisissez l'objet avec lequel vous souhaitez le fusionner. Notez que la fusion ne peut pas augmenter la durabilité de l'arme au-delà de son nombre d'utilisations prédéterminées.* |
| Unload [Décharger] | *Envoyez tous les objets de l'unité au convoi.* |

## Forger des armes



L'option Forge [Forger] dans l'Armory [Armurerie] vous permet d'améliorer la performance de votre arme et de changer son nom. Pour ce faire, choisissez d'abord l'unité qui détient l'arme que vous souhaitez modifier, puis choisissez l'arme. Ensuite, modifiez les paramètres de l'arme avec les icônes [←][→] et touchez OK. Finalement, entrez un nom pour votre arme à l'aide de l'écran tactile et touchez Done [Terminé]. Vous pouvez forger une arme dans chaque chapitre lorsque vous faites les préparatifs de combat.

# Jeu DS sans fil

Sélectionnez Play Wirelessly [Jeu sans fil], dans la section Extras du menu principal pour accéder aux deux options principales.

*Avant de vous connecter, veuillez lire la section sur la communication DS sans fil ➔ P.69.



## Combat sans fil

Dans les combats sans fil, vous utiliserez vos unités pour affronter un ami dans une bataille en mode deux joueurs via un réseau local sans fil.

### ■ Menu des combats sans fil

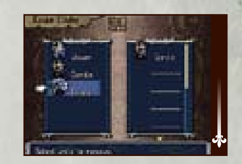
| | |
|---|---|
| Squads [Escouades] | Formez des escouades et dirigez-les dans les combats sans fil. Sélectionnez un emplacement pour votre escouade, puis sélectionnez un point de sauvegarde d'un chapitre dans lequel vous souhaitez choisir vos personnages. Une fois les personnages choisis, touchez . Si vous remportez la partie dans un combat sans fil, vous recevrez une des nombreuses cartes spéciales qui servent à améliorer les capacités de vos unités. Sélectionnez une carte en choisissant l'option Card [Carte]. |
| Battle Data [Données des combats] | Examinez votre performance dans les 20 dernières batailles auxquelles vous avez participé. |
| Practice [Entraînement] | Affrontez l'ordinateur dans une partie de pratique. |
| Play Wirelessly [Jeu sans fil] | Affrontez d'autres joueurs dans des parties sans fil. |

## Comment commencer un combat sans fil

1. Choisissez une escouade pour le combat.
   *Utilisez l'option Squads [Escouades] pour modifier votre escouade.
2. Sélectionnez Create Room [Créer une partie] et attendez qu'un autre joueur s'y joigne. *Si vous voulez joindre une partie, touchez simplement le nom de la partie.
3. Une fois qu'un adversaire s'est joint à votre partie, touchez .
4. Choisissez les règles du combat, puis touchez  pour commencer.

## Prêter des unités

Grâce à cette fonction, vous pouvez prêter ou emprunter des unités à d'autres joueurs. Les unités empruntées peuvent être utilisées pour remplacer des unités de votre armée portant le même nom. Ces unités sont utiles lorsque vous avez de la difficulté à réussir un niveau ou lorsque vous voulez vous concentrer sur l'amélioration de vos autres unités.



### Caractéristiques des unités prêtées

- Vous pouvez emprunter jusqu'à 10 unités à la fois.
- Vous ne pouvez utiliser qu'une seule unité prêtée par fichier de sauvegarde.
- Vous ne pouvez emprunter que des unités appartenant à un joueur qui fait partie de votre armée.
  *Seules les unités présentes dans vos fichiers de sauvegarde peuvent être prêtées à d'autres joueurs.
- Les unités prêtées ne gardent pas l'expérience qu'elles acquièrent sur le champ de bataille.
- Les données personnelles des unités prêtées s'améliorent avec le combat.
- Toute amélioration des statistiques des données personnelles des unités prêtées sera transférée vers votre version personnelle de l'unité en question.

*Une unité prêtée et votre version personnelle de cette même unité ne peuvent pas être utilisées sur la même carte.
*Prêter une unité à un ami ne fait pas disparaître cette unité de votre armée.
*Si une unité prêtée que vous utilisez est perdue dans un combat, votre version originale de cette unité est aussi perdue, donc faites attention.
*Les noms des unités prêtées sont affichés en bleu sur l'écran du statut de l'unité ➔ P.56.

## Envoyer et recevoir des unités prêtées

1. Sélectionnez Create Room [Créer une partie] et attendez qu'un autre joueur s'y joigne.

   **Si vous voulez joindre une partie, touchez simplement le nom de la partie.*

2. Sélectionnez ensuite le fichier de sauvegarde afin de choisir les unités que vous voulez prêter. Faites votre choix, puis confirmez votre sélection avec ▦.
3. Sélectionnez les unités que vous voulez emprunter et ajoutez-les à la liste qui se trouve sur la moitié droite de l'écran. Une fois terminé, confirmez votre choix avec ▦.
4. Sélectionnez Loan Units [Unités prêtées], choisissez un fichier de sauvegarde dans laquelle se trouve l'unité prêtée, puis décidez quelle unité vous voulez utiliser avec le fichier de sauvegarde.

   **Pour effacer une unité prêtée de votre fichier de sauvegarde, sélectionnez Loan Units [Unités prêtées], puis sélectionnez les données de sauvegarde que vous voulez supprimer de l'unité prêtée et sélectionnez Dismiss [Rejeter].*



Pendant une partie sans fil, si la communication semble être perturbée par d'autres appareils électroniques, déplacez-vous vers un autre endroit ou éteignez le dispositif qui semble provoquer des interférences. Vous devrez peut-être réinitialiser le Nintendo DS et reprendre la partie.



# Connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo)

Sélectionnez la CWF Nintendo à partir du menu Extras pour prêter ou emprunter des unités et pour affronter d'autres joueurs à travers le pays.

## Configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo

Configurez votre Connexion Wi-Fi Nintendo en sélectionnant Configuration.

- Pour plus d'informations sur la configuration, veuillez vous référer au mode d'emploi de la Connexion Wi-Fi Nintendo disponible sur www.nintendo.com/consumer/manuals, ou contactez le service à la clientèle.




La Connexion Wi-Fi Nintendo permet à deux joueurs qui disposent du même jeu de jouer ensemble sur Internet, même si de longues distances les séparent.

- Pour jouer à des jeux Nintendo DS sur Internet, vous devez d'abord configurer la Connexion Wi-Fi Nintendo (CWF Nintendo) sur votre Nintendo DS. Si vous avez besoin d'aide pour installer la Connexion Wi-Fi Nintendo, veuillez vous référer au mode d'emploi de la Connexion Wi-Fi Nintendo disponible sur www.nintendo.com/consumer/manuals.
- Pour compléter l'installation de la CWF Nintendo, vous devrez avoir accès à un ordinateur sur lequel un dispositif de réseau sans fil est installé (tel qu'un routeur sans fil) ainsi qu'un accès à Internet haute vitesse.

- Une partie via la Connexion Wi-Fi Nintendo consomme l'énergie des piles plus vite que les autres types de parties. Vous préférerez peut-être utiliser le bloc d'alimentation pour éviter que vos piles ne s'épuisent lors de l'utilisation de la Connexion Wi-Fi Nintendo.
- Vous pouvez également jouer à des jeux compatibles avec la CWF Nintendo à des points d'accès sans fil participants sans aucune configuration supplémentaire.
- Le contrat d'utilisation qui régit les parties de jeu via la Connexion Wi-Fi Nintendo est disponible dans le mode d'emploi de la Connexion Wi-Fi Nintendo sur www.nintendowifi.com/games/wifi/ds (en anglais seulement).

Pour des renseignements supplémentaires sur la CWF Nintendo, la configuration de votre Nintendo DS ou pour une liste des points d'accès sans fil disponibles, visitez www.nintendo.com/games/wifi (États-Unis, Canada et Amérique latine) ou composez le 1 800 895-1672 (États-Unis/Canada seulement).

### Erreurs de communication

Si votre connexion avec un autre joueur est perdue durant la partie, votre partie sera annulée et un écran comme celui illustré à droite sera affiché. Si une telle situation se produit, essayez de vous reconnecter à la CWF Nintendo.







## Bataille Wi-Fi

Affrontez d'autres joueurs à travers le pays. Les deux exceptions décrites plus bas mises à part, les règles de base et les options du menu sont essentiellement identiques au mode Combat sans fil décrit dans la section du jeu DS sans fil ➔ P.66.

| | |
|---|---|
| Play Anyone [Affronter n'importe qui] | *Affrontez un autre joueur connecté à la CWF Nintendo.* |
| Play a Friend [Affronter un ami] | *Affrontez une personne avec laquelle vous avez mutuellement échangé vos codes ami* ➔ P.72. |

*Lorsque vous jouez via la Connexion Wi-Fi Nintendo, le nom que vous utilisez sera vu par tous les joueurs avec qui vous jouerez. Veuillez vous assurer que votre nom ne contient aucune information personnelle et n'est pas offensant pour les autres joueurs.

*Lorsque vous jouez via la Connexion Wi-Fi Nintendo, votre nom sera le même nom que le surnom enregistré dans le menu Utilisateur de votre Nintendo DS.

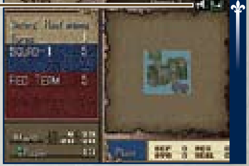
## Converser avec vos amis

Avant d'affronter un joueur avec l'option Play a Friend [Affronter un ami], vous pouvez activer le microphone durant la partie en sélectionnant l'option Use Voice Chat [Activer la fonction vocale]. Une fois la fonction vocale activée, vous pourrez parler à votre adversaire en maintenant le bouton L enfoncé et en parlant dans le microphone.

### Icône de la fonction vocale

*La fonction vocale est prête. Maintenez le bouton L enfoncé et l'icône sur la droite se transformera en . Vous pourrez alors parler.*

*Cette icône vous indique que la fonction vocale n'est pas disponible.*



*Lorsque vous utilisez le microphone, essayez d'éviter de dire des choses qui pourraient offenser les autres joueurs.

*Pour protéger votre vie privée, ne divulguez aucun renseignement personnel tel que votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de fête, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel ou votre adresse postale lorsque vous communiquez avec d'autres personnes.

## Unités prêtées

Prêtez et empruntez des unités à vos amis à travers le pays. Dans l'ensemble, le processus pour emprunter et prêter les unités est le même que celui qui a été décrit dans la section jeu DS sans fil ➔ P.66. Vous pouvez aussi téléverser et télécharger des unités du serveur via votre CWF Nintendo.

| | |
|---|---|
| Upload [Téléverser] | *Stockez une unité que vous souhaitez prêter dans le serveur. Les étapes de ce processus sont les mêmes que celles du jeu DS sans fil.* |
| Download [Télécharger] | *Empruntez une unité qui a été stockée sur le serveur. Les étapes de ce processus sont les mêmes que celles du jeu DS sans fil.* |

## Enregistrer des amis

Les joueurs qui enregistrent mutuellement leurs codes ami à partir de ce menu peuvent utiliser l'option Play a Friend [Affronter un ami] ➔ P.71 qui se trouve dans le menu des Batailles Wi-Fi. Votre code ami est affiché sur l'écran supérieur.

| | |
|---|---|
| Add [Ajouter] | *Enregistrez les codes de vos amis dans la liste présentée dans cette option. Vous pouvez accumuler jusqu'à 64 codes. Pour ajouter un code ami, vous n'avez qu'à toucher un onglet libre et à inscrire le code.* OK |
| Edit [Modifier] | *Utilisez cette option pour corriger un code ami précédemment inscrit.* |
| Delete [Supprimer] | *Supprimez un code ami précédemment inscrit.* |

*Votre code ami est un numéro à 12 chiffres qui vous est automatiquement assigné la première fois que vous vous connectez à la Connexion Wi-Fi Nintendo.

*Les amis que vous avez déjà affrontés dans une partie réseau local sans fil seront automatiquement ajoutés à votre liste d'amis.



## Magasiner en ligne

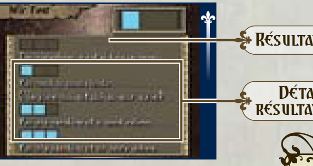


Grâce à cette fonction, vous pouvez accéder à une version virtuelle de l'armurerie où vous pouvez acheter ou vendre des objets. Magasinez en ligne en sélectionnant Shop Online [Magasiner en ligne], puis choisissez un point de sauvegarde d'un chapitre pour l'utiliser. Une fois à l'armurerie, choisissez l'option Buy [Acheter] ou l'option Sell [Vendre]. Finalement, sélectionnez l'unité pour laquelle vous magasinez. La disponibilité de certains des objets en ligne varie sur une base quotidienne. Certains objets puissants et spéciaux ne sont disponibles que durant des jours spécifiques.

**La devise acceptée en ligne est la même que celle acceptée dans le jeu.*

## Tester le microphone

Ici, vous pouvez tester le microphone que vous utilisez durant les combats en ligne avec la fonction vocale ➔ P.71. Parlez dans le microphone pour tester la sensibilité et le volume.



Résultats du test

Détails des résultats du test

**Minerva**

*Princesse du royaume de Macedon. Son royaume soutient l'empire de Dolhr dans sa campagne.*

# Types d'untés

Chaque unité diffère par les types d'armes qu'elle peut manier ainsi que par la manière dont elle peut se déplacer sur la carte. Connaître les caractéristiques particulières de chaque unité est la clé pour dominer le champ de bataille.



### Lord [Seigneur]

Le type d'unité de Marth. Cette unité se sert d'une épée pour affronter ses adversaires.



### Knight [Chevalier]

Une unité munie d'une solide armure qui sert à la protéger de nombreuses attaques.



### Pegasus Knight [Chevalier Pégase]

Une unité qui vole sur une monture ailée. Vulnérable aux attaques des flèches.



### General [Général]

Un Cavalier [Chevalier] qui a été promu à une nouvelle classe. Il peut utiliser des lances et des arcs.



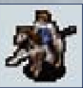
### Dracoknight

Un Pegasus Knight [Chevalier Pégase] qui a été promu à une nouvelle classe. Capable de manier les lances ainsi que les haches.



### Archer

Une unité spécialisée dans le tir à l'arc. Ne peut pas riposter lorsqu'elle est engagée dans un combat au corps-à-corps.



### Cavalier

Une unité à cheval qui manie l'épée et la lance. Ses capacités de déplacement sont exceptionnelles.



### Sniper [Tireur d'élite]

Un archer qui a été promu à une nouvelle classe. La précision de ses attaques est remarquable.



### Paladin

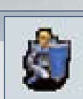
Un cavalier qui a été promu à une nouvelle classe.



### Mercenary [Mercenaire]

Une unité qui manie l'épée et dont les attaques ont une haute probabilité de blesser l'ennemi gravement.





### Hero [Héros]

Un Mercenary [Mercenaire] qui a été promu à une nouvelle classe. Peut manier une hache ainsi qu'une épée.



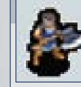
### Myrmidon

Une unité qui maîtrise exceptionnellement l'épée. La dextérité et la vitesse de cette unité sont supérieures à la moyenne.



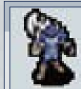
### Swordmaster [Maître de l'épée]

Un Myrmidon qui a été promu à une nouvelle classe. Ses attaques ont une précision fatale.



### Fighter [Combattant]

Une unité qui utilise la hache. Leurs attaques engendrent de gros coups, mais ils ont de la difficulté à esquiver les attaques de l'ennemi.



### Warrior [Guerrier]

Un Fighter [Combattant] promu à une nouvelle classe. Peut manier la hache et l'arc avec dextérité.



### Hunter [Chasseur]

Une unité avec un excellent maniement de l'arc. Son agilité sur le champ de bataille est bien documentée.



### Horseman [Combattant à cheval]

Une unité de type Hunter [Chasseur] qui a été promue à une nouvelle classe. Peut combattre sur les chevaux en utilisant une épée et un arc.



**Camus**

Brillant général et capitaine de The Sable Order [l'Ordre du Sable], les meilleurs chevaliers de Grust.

**Nyna**

Princesse du saint royaume d'Archanea, qui a été dévasté par Dolhr.



## Linde

Fille de Pontifex Miloah. L'endroit où elle se trouve est un mystère.

## Merric

Étudiant dévoué en sorcellerie à Khadein et ami d'enfance de Marth.





### Pirate

Une unité qui peut manier la hache et qui peut se déplacer facilement sur l'eau.



### Berserker [Fou Furieux]

Un pirate qui a été promu à une nouvelle classe. Excelle à livrer des coups critiques.



### Dark Mage [Mage des Ténèbres]

Leurs attaques utilisent une magie effrayante. Possède une meilleure défense que les unités Mage.



### Sorcerer [Sorcier]

Un Dark Mage [Mage des ténèbres] qui a été promu à une nouvelle classe.



### Mage

Ses attaques utilisent la magie. A une faible défense et est facilement blessé par des attaques physiques.



### Sage

Un Mage qui a été promu à une nouvelle classe. Peut utiliser à la fois les tomes magiques et les bâtons.



### Curate / Cleric [Vicaire / Clerc]

Utilise des bâtons sur le champ de bataille. Les unités mâles sont nommées Curate [Vicaire] et les unités femelles sont connues sous le nom de Cleric [Clerc].



### Bishop [Évêque]

Un Curate/Cleric [Vicaire/Clerc] qui a été promu à une nouvelle classe. Il peut utiliser à la fois les tomes magiques et les bâtons.



### Thief [Voleur]

Capable d'ouvrir les coffres et les portes, même sans une clé.



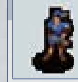
### Manakete

Utilise une Dragonstone [Pierre de dragon] pour se transformer en dragon et engager un combat.



### Ballistician [Balisticien]

Capable d'attaquer des cibles de très loin. Leur robuste défense est renommée.



### Freelancer [Pigiste]

Peut imiter une unité alliée adjacente pour un nombre limité de tours.



### Fire Dragon [Dragon de Feu]

La forme prise par une unité Manakete après s'être transformée à l'aide d'une Firestone [Pierre de feu].



### Divine Dragon [Dragon Divin]

La forme prise par une unité Manakete après s'être transformée à l'aide d'une Divinestone [Pierre divine].



## Gharnef

Un sorcier des ténèbres qui souhaite conquérir le monde en s'alliant avec Medeus et avec les forces de Dolhr.

# Notes





# Renseignements sur l'entretien et la garantie

**Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à support.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant.** Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

**GARANTIE SUR LES APPAREILS**

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux.* Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

**GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES**

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

**ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE**

Veuillez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

**LIMITES DE LA GARANTIE**

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE** ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.